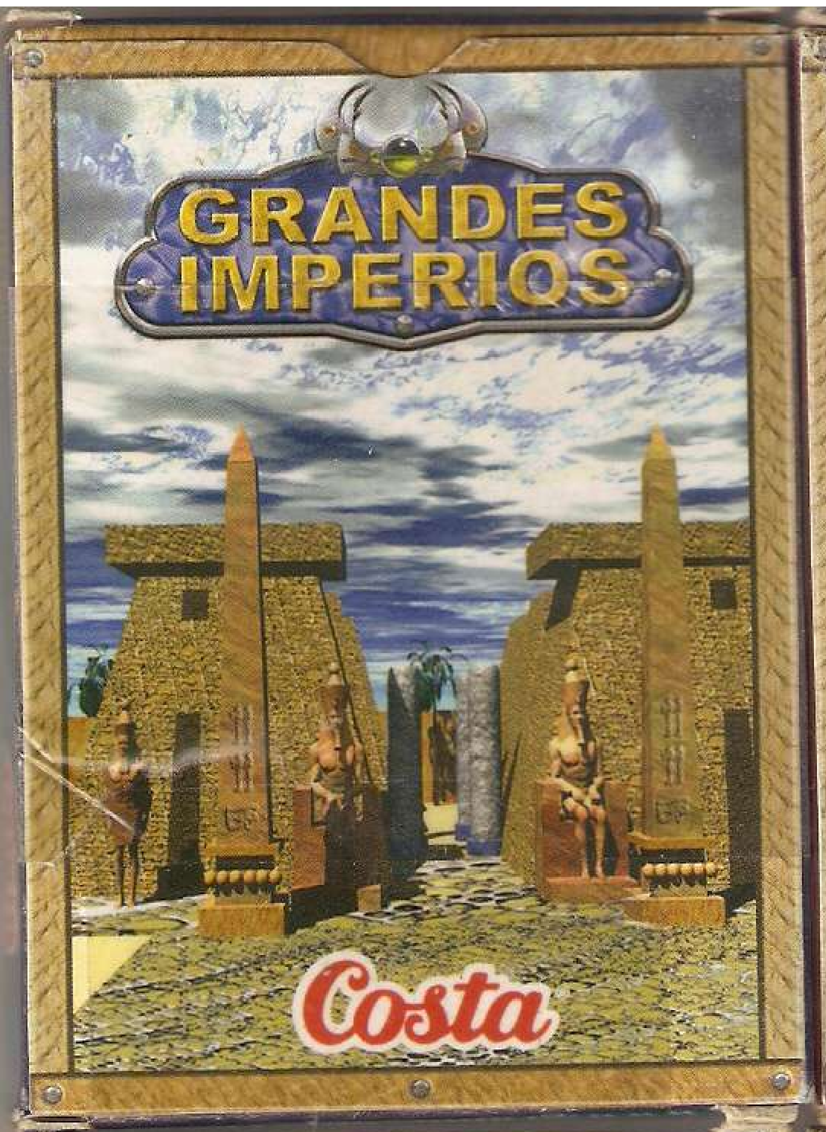
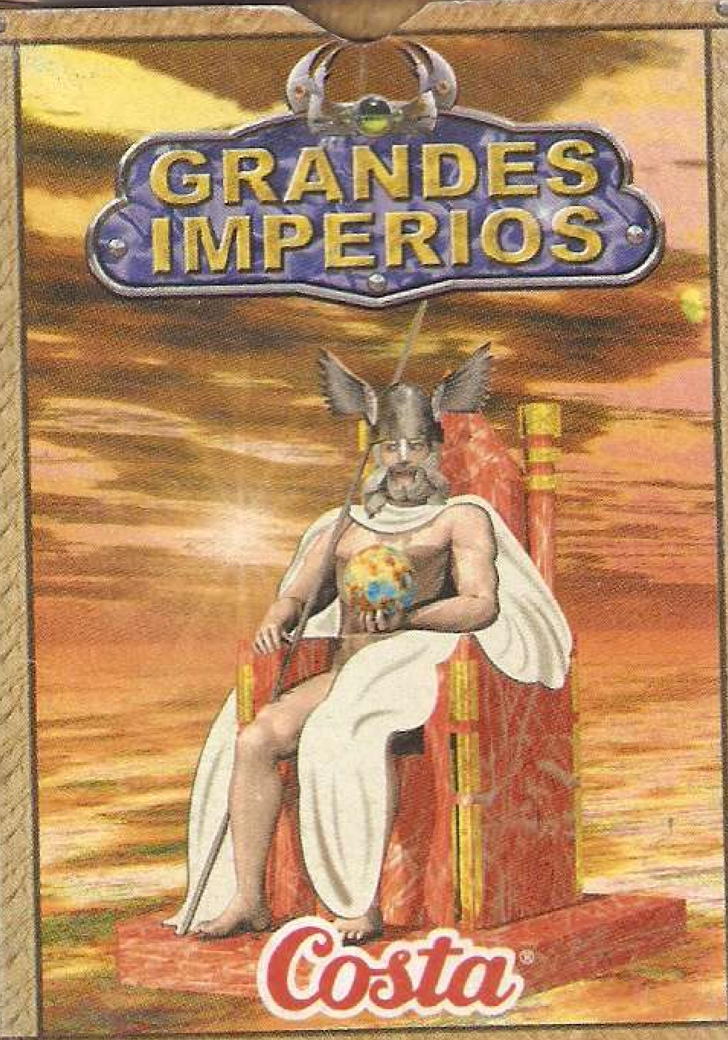
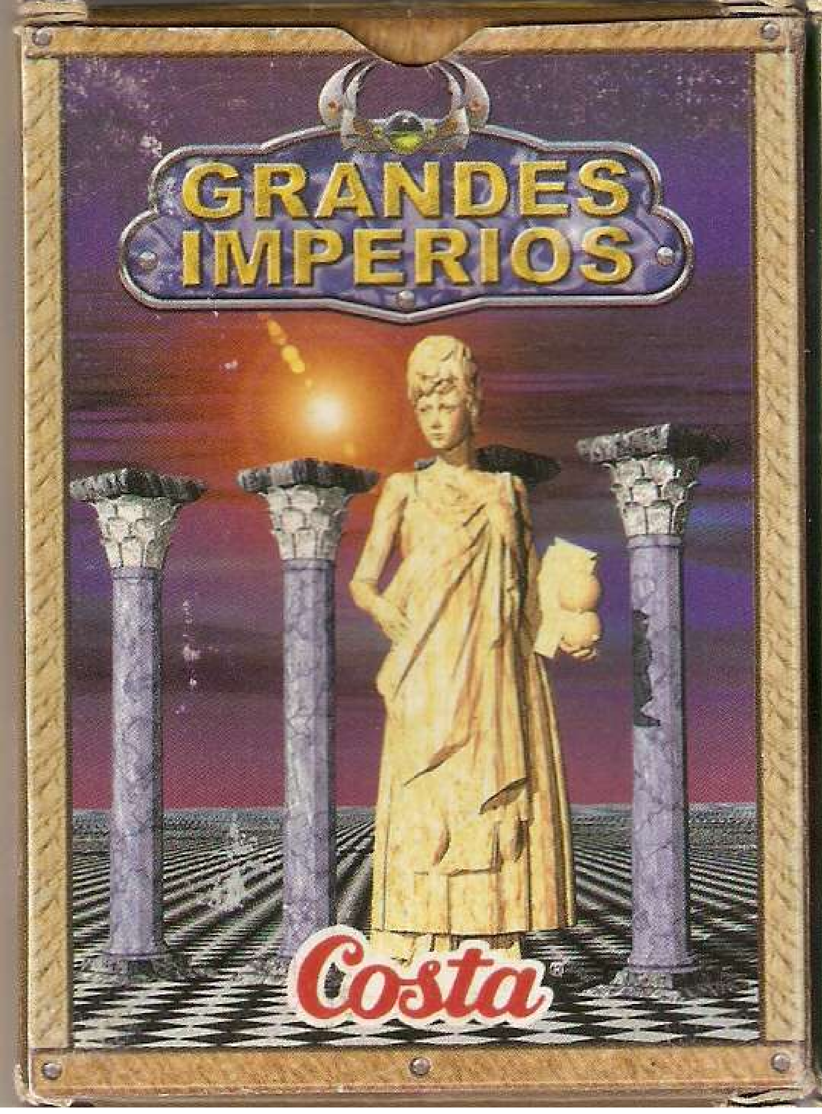
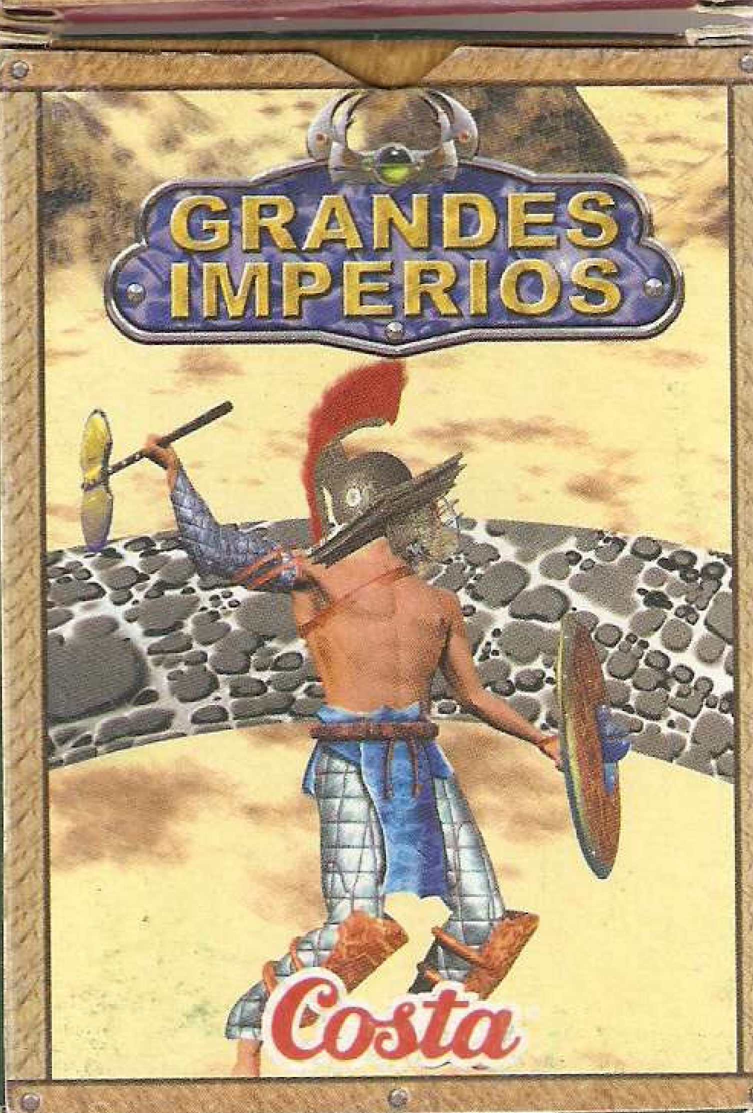

GRANDES
IMPERIOS
Costa

GRANDES
IMPERIOS
Costa

GRANDES
IMPERIOS
Costa

GRANDES
IMPERIOS
Costa

En esta guía aprenderás de forma fácil a jugar este emocionante juego de cartas coleccionables ambientado en algunos de los GRANDES IMPERIOS del mundo, (GRIEGO, EGIPCIO, VIKINGO Y ROMANO).

Las siguientes figuras nos muestran los nombres y características que tienen las 24 cartas de cada uno de los 4 mazos y la fortificación de cada uno de ellos, impresas al reverso de cada caja, que es la que tienes que atacar restando sus puntos de estructura. Para ello, busca una moneda pequeña, la pones sobre el número 12, ya que las fortificaciones tienen 12 puntos de estructura.



Ejemplo de juego

Esta figura representa el esquema de la ubicación de tus cartas en el juego. En cada uno de tus turnos ordénalas en tu zona de inicio.

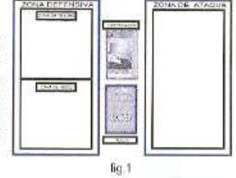


fig.1

Cada jugador baraja su mazo y lo presenta a su oponente el cual puede elegir alzar o barajar el mazo, en este caso podrías alzarlo.

Roba 4 cartas de la parte superior del mazo, si no te gusta la mano puedes cambiarla por otra mano de 4 cartas, solo por una vez.





Turno1

Al comienzo de cada uno de tus turnos, debes robar una carta.



fig.2

Luego de esto, tú podrás jugar Unidades o Armas. En el ejemplo, dado que la fortificación entrega 2 de aporte, en cada turno, puedes jugar cartas que la sumatoria de los costes sea 2 o menos.

En el ej. fig 2, se jugaron 2 unidades de coste 1 cada una. Las fortificaciones entregan su aporte una vez por turno. No es acumulable, es decir pierdes aquel aporte que no ocupas.



Turno 2

Organiza tu ejército, llevando todas tus unidades a la zona de inicio. Luego roba una carta y podrás jugar Unidades o Armas. En el ej. fig 3. juegas Caballo de Troya, el cual tiene un coste de 4.

Fig.3

Para pagar estos 4, es necesario adelantar a Homero el cual aporta 2, que sumados a los 2 de aporte de la fortificación, alcanzan para pagar el coste del Caballo que es 4.

Nos queda Teatro Griego en la zona de inicio, el cual quedará listo para pagar afrentas si fuese necesario. Como Caballo de Troya ingresó al juego en este turno, no puede atacar.

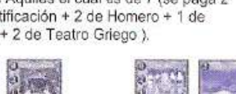
Turno 3

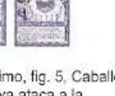




Al igual que en los turnos anteriores, lleva tus Unidades a la zona de inicio y roba una carta. En el ejemplo fig. 4, adelantas tus 3 Unidades en juego, permitiendo pagar el coste de Aquiles el cual es de 7 (se paga 2 de la fortificación + 2 de Homero + 1 de Caballo + 2 de Teatro Griego).

fig.4







Por último, fig. 5, Caballo de Troya ataca a la fortificación enemiga. Para esto, lo trasladas al lado derecho de tu fortificación.

fig.5

Con esta acción, señalas a tu oponente que lo estás atacando con esta carta de fuerza 3 y resistencia 3. Igualmente que en el caso anterior (turno 2), Aquiles no ataca porque ingresó al juego en este turno.

Turno 4

Fig.6

Organiza tu ejército, llevando todas tus unidades a la zona de inicio.
Luego, roba una carta y podrás jugar Unidades o Armas.
En el ej. fig.6, juegas a Moras de coste 4 y lo pagas con los 2 de la fortificación + los 2 de aporte de Homero.
Luego, atacas a tu oponente con Aquiles y Caballo, los que trasladas al lado derecho de la fortificación.
Como Teatro Griego y Caballo de Troya no se usaron para pagar ningún coste, podrán ser usados para pagar alguna afrenta. En este caso, se adelantan a la altura de la fortificación, con lo que señalas el pago.

Resultado de los combates
Una vez definidas las Unidades atacantes y bloqueadoras, debemos determinar qué Unidades son las vencedoras, cuáles serán destruidas y cuántos puntos de estructura pierde la fortificación atacada.

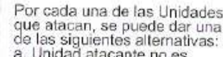
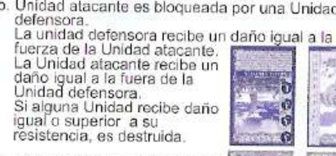


fig. 7

Por cada una de las Unidades que atacan, se puede dar una de las siguientes alternativas:

a. Unidad atacante no es bloqueada.
En este caso, la estructura atacada pierde puntos, igual a la fuerza de la Unidad atacante.

b. Unidad atacante es bloqueada por una Unidad defensora.
La unidad defensora recibe un daño igual a la fuerza de la Unidad atacante.
La Unidad atacante recibe un daño igual a la fuera de la Unidad defensora.
Si alguna Unidad recibe daño igual o superior a su resistencia, es destruida.



c. Unidad atacante es bloqueada por más de una unidad defensora.
La unidad atacante distribuye un daño igual a su fuerza entre las Unidades defensoras.

fig. 8

La Unidad atacante, recibe un daño igual a la suma de las fuerzas de las Unidades defensoras.
Si alguna de las Unidades recibió daño igual o superior a su resistencia, es destruida.

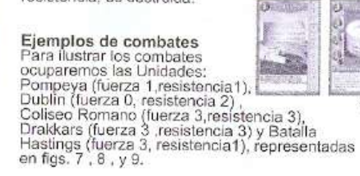


fig. 9

Ejemplos de combates
Para ilustrar los combates ocuparemos las Unidades:
Pompeya (fuerza 1,resistencia1), Dublín (fuerza 0, resistencia 2) , Coliseo Romano (fuerza 3,resistencia 3), Drakkars (fuerza 3 ,resistencia 3) y Batalla Hastings (fuerza 3, resistencia1), representadas en figs. 7 , 8 , y 9.

1. Ataca Pompeya y bloquea Dublín (fig.7).
Dublín recibe 1 punto de daño y resiste 2. Dublín sobrevive al combate. Pompeya recibe 0 puntos de daño y resiste 1. Pompeya sobrevive al combate.

2. Ataca Drakkars y bloquea Pompeya (fig. 8).
Pompeya recibe 3 puntos de daño y resiste 1.
Pompeya es destruida. Drakkars recibe 1 punto de daño y resiste 3. Drakkars sobrevive al combate.

3. Ataca Coliseo Romano y bloquea Batalla Hastings (fig. 9).
Batalla Hastings recibe 3 puntos de daño y resiste 1 .
Batalla Hastings es destruida.
Coliseo Romano recibe 3 puntos de daño y resiste 3.
Coliseo Romano es destruido.

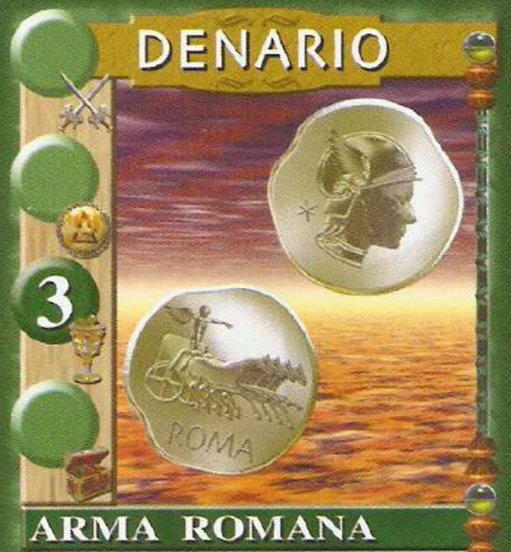
Te invitamos a ver nuestro sitio web... encontrarás toda la información del juego GRANDES IMPERIOS.

- Manual completo del juego.
- La colección completa de las 96 cartas.
- Láminas para bajar e imprimir a todo color.
- Foro en línea en donde responderán tus consultas respecto a las normas del juego.

WWW.GRANDESIMPERIOS.CL


GRANDES
IMPERIOS

DENARIO



3

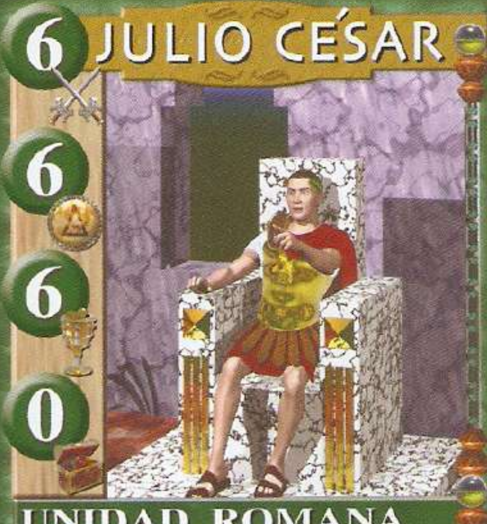
ARMA ROMANA

TODAS LAS UNIDADES ROMANAS GANAN +1 EN ESPADAS Y+1 EN ESCUDO

Es la unidad de plata romana más conocida, y su acuñación se inicia durante el transcurso de las guerras púnicas el 212 a.C. Su peso es de 4,5 gramos aproximadamente.

3 71/96

6 JULIO CÉSAR



6
6
0

UNIDAD ROMANA

Emperador nacido en Roma el 13 de julio del año 100 a.C. Es asesinado el año 44 a.C. por Bruto. Fue nombrado dictador vitalicio por el Senado y ejerció el poder como un rey. Se le reconoce como el general más grande de la historia y forjador del Imperio Romano.

64/96

3 NERÓN



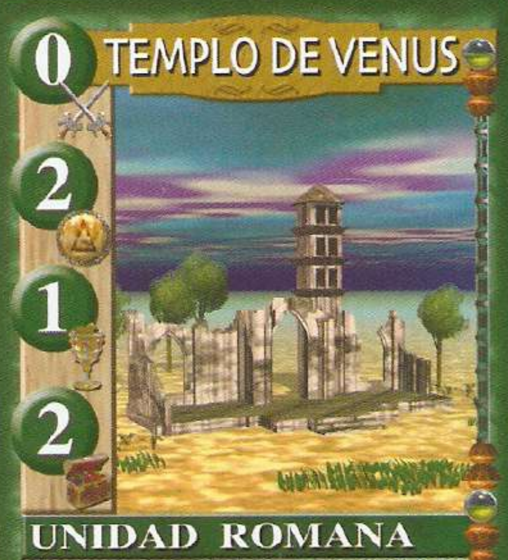
3
3
1

UNIDAD ROMANA

Nació el año 37 y murió el 6 de junio del año 68. Hijo de Domicio Ahenobardo y sobrino de Calígula. Llegó a ser emperador el año 54 hasta su muerte. Es conocido por la persecución a los cristianos a quienes acusaba de haber incendiado la ciudad de Roma el año 64.

61/96

0 TEMPLO DE VENUS



2
1
2

UNIDAD ROMANA

Se encuentra cerca del arco de Constantino. Su construcción se inicia el año 121 y catorce años después se inauguró. Lo ideó el emperador Adriano con el objetivo de simbolizar la unión entre Venus y Roma. Fue restaurado el año 307 por el emperador Majencio después de un incendio.

67/96

3 COLISEO ROMANO

3
3
1

UNIDAD ROMANA

Su verdadero nombre es Anfiteatro Flavio, la denominación de Coliseo se le dio por la colosal estatua de Nerón que se encontraba cercana. Su diseño y construcción se realizó por mandato de Vespaciano en el año 72 y se inauguró el año 80. Disponía de 80 filas de gradas para 100.000 espectadores.

59/96

2 CARLO MAGNO

2
3
0

UNIDAD ROMANA

Nació el 2 de abril del 742. Hijo del rey Pipino el Breve quien le dejó la mitad del reino el año 768. La otra fue para su hermano Carlomán, quién murió el año 771 dejando a Carlomagno como único señor del reino. Es reconocido por su espectacular labor militar, basada en una guerra en todos los frentes del imperio.

56/96

1 MAPA IMPERIO



1
1
1

UNIDAD ROMANA

Según la leyenda, la ciudad de Roma se fundó el año 753 a.C y es la base del imperio. Comenzó su expansión a partir del año 241 a.C. logrando conquistar gran parte de Europa, Asia y el norte de África. El año 395 el imperio, en decadencia, es dividido en occidente y oriente el primero cae el año 476 y el segundo dura hasta el año 1453.

54/96

4 TRIBUNO



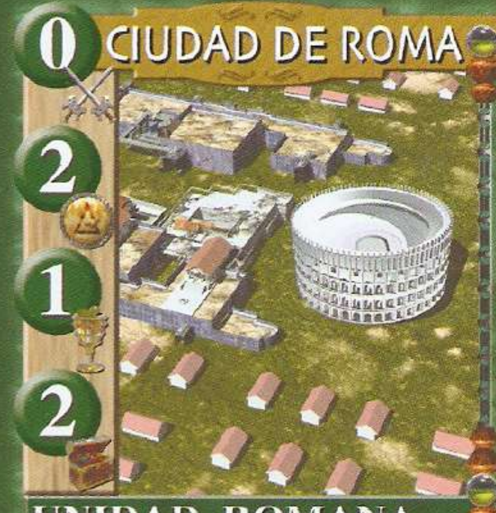
4
5
0

UNIDAD ROMANA

El tribuno pretoriano pertenecía a una clase social elevada, era un oficial de alto grado que mandaba una de las cohortes que componían la subdivisión de la guardia pretoriana o escolta personal de los emperadores. Su ropa o indumentaria se inspiraba en la Grecia clásica.

63/96

0 CIUDAD DE ROMA



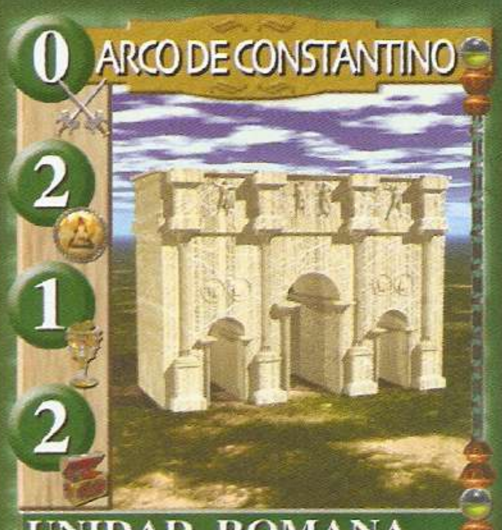
2
1
2

UNIDAD ROMANA

La ciudad de Roma se encuentra en Italia. La leyenda cuenta que fue fundada por Rómulo el año 753 a.C. Es la capital del Imperio Romano por muchos años y sus grandes construcciones representan la época de esplendor. En ella se encuentra el Coliseo Romano, el Arco del Triunfo el Templo de Venus, el Foro, etc.

66/96

0 ARCO DE CONSTANTINO



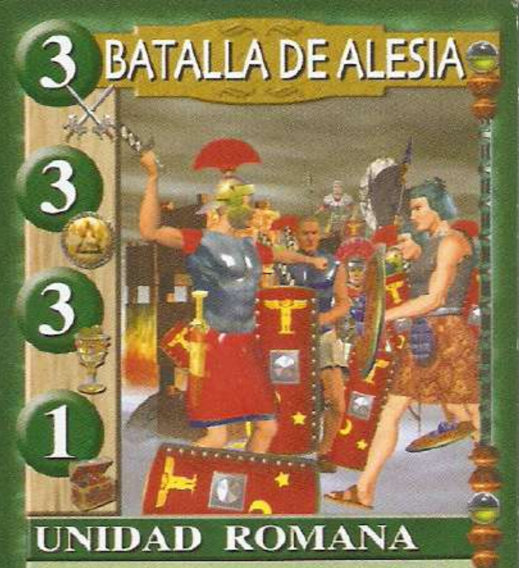
2
1
2

UNIDAD ROMANA

Es conocido como Arco del Triunfo, se ubica al costado del Coliseo Romano. Construído el año 315, es de mármol y mide veinticinco metros de altura, conmemora la victoria del emperador Constantino sobre Majencio, con la cual se unificó el imperio que estaba dividido.

62 / 96

3 BATALLA DE ALESIA



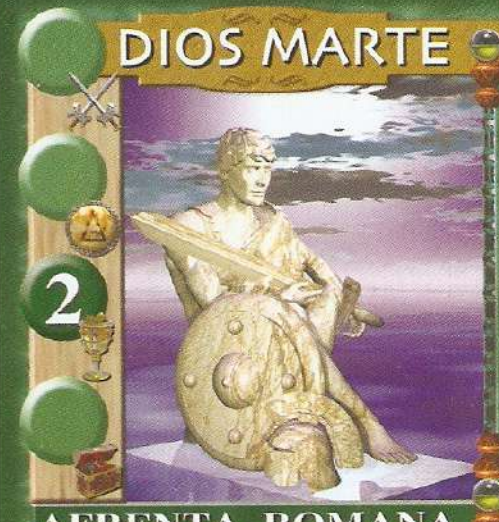
3
3
1

UNIDAD ROMANA

Fue el año 52 a.C. entre Vercingetoriz de Galia y Julio César, quien mandó construir murallas y trincheras alrededor de Alesia. Los galos solicitaron refuerzos pero con esta estrategia, los romanos lograron incomunicar y dividir a los galos, ganando la batalla en ambos frentes.

58 / 96

DIOS MARTE



2

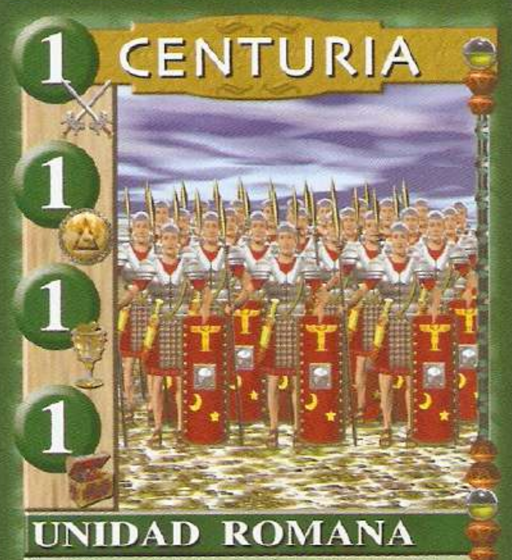
AFRENTA ROMANA

LA UNIDAD QUE ELIJAS, NO HACE DAÑO EN ESTE TURNO

Dios de la guerra, hijo de júpiter. El mito cuenta que con Venus tuvo un hijo llamado Eros. Cubierto con un casco y una coraza, dirigía los combates y producía tempestades y huracanes

4 69 / 96

1 CENTURIA



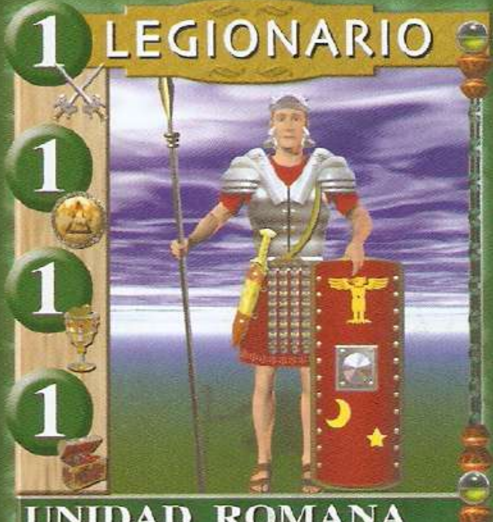
1
1
1

UNIDAD ROMANA

La formaban ochenta hombres. Dos centurias eran un manípulo, tres manípulos formaban una cohorte y diez cohortes conformaban la legión, que en teoría contaba con cuatro mil ochocientos hombres aproximadamente. La centuria en combate se ordenaba como un cuadrado de diez hombres de frente por ocho de fondo.

52 / 96

1 LEGIONARIO



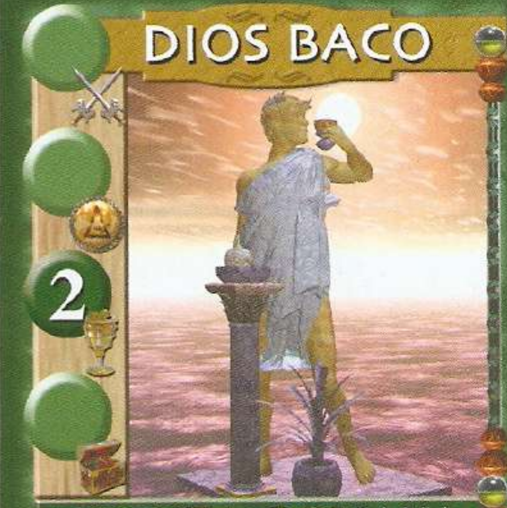
1
1
1

UNIDAD ROMANA

Los legionarios romanos formaron el cuerpo militar más eficaz de la historia antigua, eran profesionales dedicados a la guerra y defensa del vasto imperio, que tenía tierras en tres continentes. Su entrenamiento era muy duro y duraba cuatro meses, después de los cuales pasaban al ejército si es que resistían.

53 / 96

DIOS BACO



2

AFRENTA ROMANA

LA UNIDAD QUE ELIJAS, NO HACE DAÑO EN ESTE TURNO

Dios del vino y la inspiración poética. El mito cuenta que muy joven descubrió la vid y extrajo el vino que regaló a los hombres. Las Bacanales eran fiestas tumultuosas realizadas en su honor.

4 68 / 96

1 CORNICEN



1
1
1

UNIDAD ROMANA

Cornicen o corneta era el encargado de impartir las órdenes a la centuria mediante el sonido del cornu, una especie de trompeta de caza circular. Llevaba una piel de oso o lobo y una espada gladium al igual que los legionarios y no usaba lanza. Había uno por cada centuria.

51 / 96

2 NAVE ROMANA



2
3
0

UNIDAD ROMANA

Los romanos usaban un barco copiado de los cartagineses en las guerras púnicas, llamado Quinquerreme. Con tres corridas de remos al que sumaron un puente levadizo que permitía abordar las naves enemigas y luchar como si estuviesen en tierra, dado su poca habilidad de combate en el mar.

57 / 96

DIOS VULCANO



2

AFRENTA ROMANA

LA UNIDAD QUE ELIJAS, NO HACE DAÑO EN ESTE TURNO

Dios de las artes, guerra, del fuego y volcanes. Hijo de Júpiter y Juno. El mito cuenta que su madre al verlo en su nacimiento lo encontró tan feo que lo arrojó fuera del Olimpo.

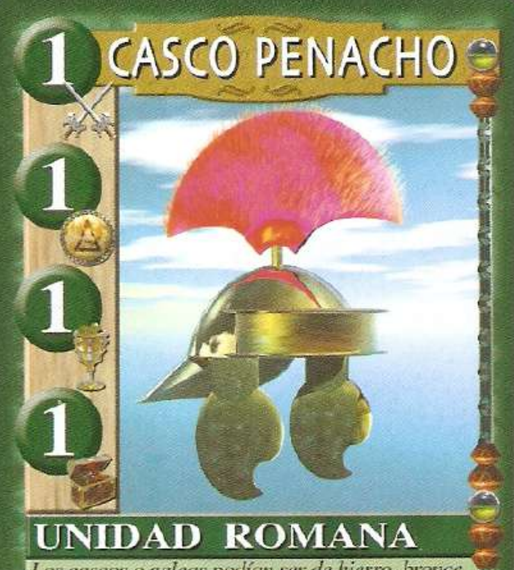
4 70 / 96

1 CASCO PENACHO

1

1

1



UNIDAD ROMANA

Los cascos o galeas podían ser de hierro, bronce o cuero. La caballería usaba el de hierro y los legionarios el de bronce. El casco con penacho era usado en la batalla solo por los centuriones. El penacho era de crin o pelo del caballo, el cual se teñía generalmente de rojo y medía hasta treinta centímetros de largo.

49 / 96

4 TRIBUNO

4

5

0



UNIDAD ROMANA

El tribuno pretoriano pertenecía a una clase social elevada, era un oficial de alto grado que mandaba una de las cohortes que componían la subdivisión de la guardia pretoriana o escolta personal de los emperadores. Su ropa o indumentaria se inspiraba en la Grecia clásica.

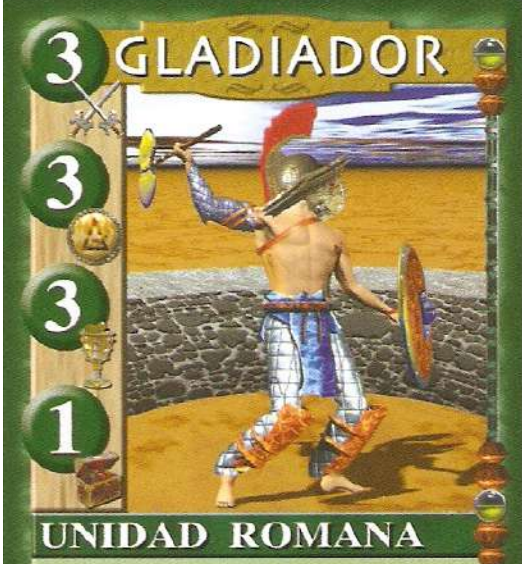
63 / 96

3 GLADIADOR

3

3

1



UNIDAD ROMANA

Los gladiadores en su mayoría eran esclavos y prisioneros. Estaban obligados a luchar para conservar la vida o recuperar la libertad. Se formaban en las escuelas de gladiadores, donde se especializaban en diferentes técnicas y tipos de armas. Además enfrentaban a fieras salvajes.

60 / 96

ESPADA

3



ARMA ROMANA

TODAS LAS UNIDADES ROMANAS GANAN +1 EN ESPADAS Y+1 EN ESCUDO

Había de varios tipos, los legionarios usaban la Gladium de doble filo y que enfundaban en una vaina de madera. La caballería usaba la Spatha que podía medir hasta 80 centímetros.

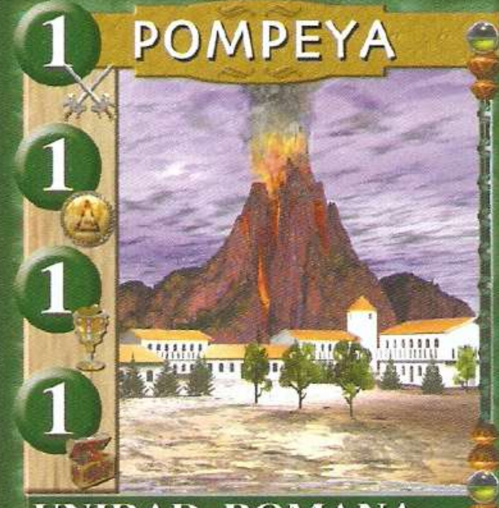
3 72 / 96

1 POMPEYA

1

1

1



UNIDAD ROMANA

Ciudad romana destruida por la erupción del volcán Vesubio el año 79. Cubierta por gruesas capas de ceniza fue desenterrada en 1748. La ciudad se encuentra en buen estado y da cuenta de la forma de vida de esos años. En los restos humanos, restaurados como estatuas, se aprecia el terror de la gente.

55 / 96

1 CASCO GÁLICO

1

1

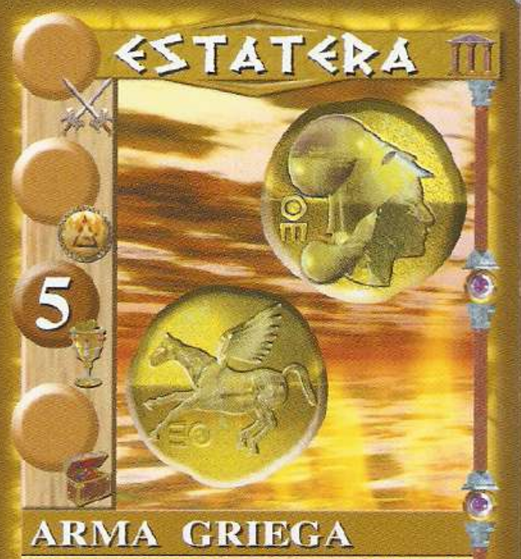
1

UNIDAD ROMANA

El casco Gálico-Imperial estaba basado en el que usaban los galos, era forjado en hierro y tenía protecciones en el frontal y en el cuello. Además contaba con protección de latón para las orejas y se decoraba con rosetones plateados o estañados. Su uso comenzó durante el mandato de Augusto.

50 / 96

ESTATERA



ARMA GRIEGA

EN TU TURNO, DURANTE LA BATALLA, HACE UN PUNTO DE DAÑO A LA FORTIFICACIÓN ENEMIGA

Moneda de plata acuñada en Corinto 345 -307 a.C. La cabeza de Atenea y un Pegaso son los símbolos de la ciudad. Tuvo mucha difusión y el pueblo la llamó poloi.

23 / 96

CORINTO



ARMA GRIEGA

EN TU TURNO, DURANTE LA BATALLA, HACE UN PUNTO DE DAÑO A LA FORTIFICACIÓN ENEMIGA

Fue el principal centro comercial griego hacia 650 a.C. También una de las primeras ciudades en utilizar monedas. Aquí se encuentra uno de los templos más importantes dedicados al dios Apolo.

21 / 96

ESPADA

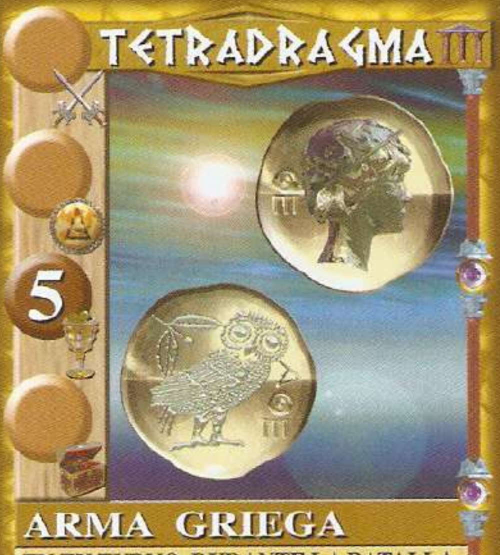


UNIDAD GRIEGA

Las espadas eran fabricadas en bronce al igual que las puntas de flecha, lanzas y puñales. De acuerdo a la importancia, usaban decoraciones de oro y marfil. Estas grandes espadas dejaron paso a un modelo más corto que fue utilizado en la guerra de Troya.

4 / 96

TETRADRAGMA



ARMA GRIEGA

EN TU TURNO, DURANTE LA BATALLA, HACE UN PUNTO DE DAÑO A LA FORTIFICACIÓN ENEMIGA

Moneda de plata, acuñada en Atenas entre 393 a.C. y 300 a.C. Era una moneda aceptada en todo el mundo antiguo y fue emitida despues de la restauración de la democracia en Atenas.

22 / 96

ESPARTANO



ARMA GRIEGA

EN TU TURNO DURANTE LA BATALLA HACE UN PUNTO DE DAÑO A LA FORTIFICACIÓN ENEMIGA.

Soldado de infantería espartano. Esparta dio más importancia a la educación física.El Estado los educaba desde los 7 a los 17 años pasando a esta edad a ser jóvenes guerreros.

24 / 96

PERICLES

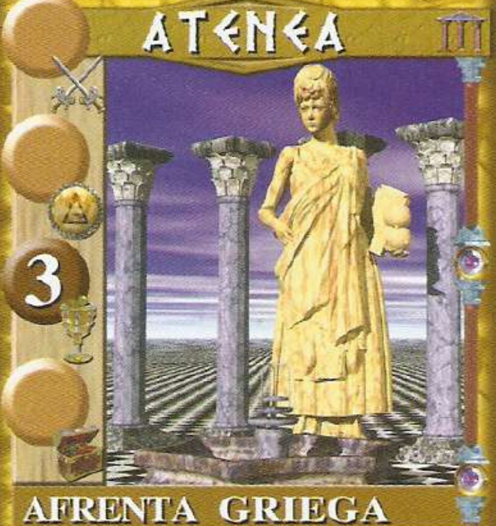


UNIDAD GRIEGA

Organizador de la democracia y del Imperio Ateniense. El más notable gobernante de la antigua Grecia. Ejerció el poder desde el 444 al 429 a.C. llevando la democracia a su máxima expresión por lo que se conoce como el Siglo de Pericles.

13 / 96

ATENEA



AFRENTA GRIEGA

NO HAY DAÑO DE COMBATE

Diosa de la sabiduría, protectora de la ciencia y el arte. Hija de Zeus, y según la mitología, su padre al nacer se la habría comido. Los dioses golpearon y rompieron su cabeza y Atenea brotó de entre sus heridas.

4 19 / 96

PLATÓN

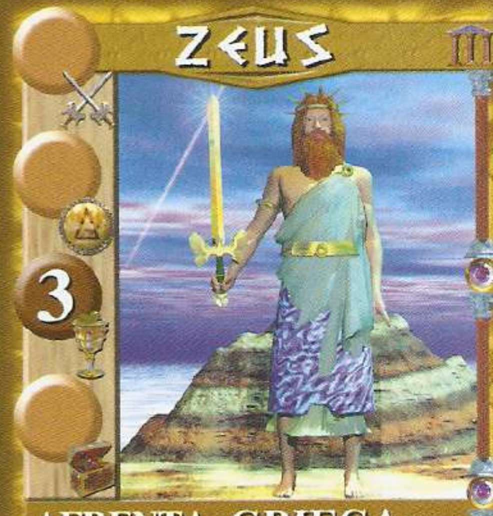


UNIDAD GRIEGA

Su verdadero nombre era Aristocles de Atenas y su apodo era Platón que significaba "el de espaldas anchas". Nació en Atenas el año 428 a.C. y pertenecía a una familia de nobles. A los veinte años conoció al filósofo Sócrates y fue su discípulo más destacado. Murió en Atenas el año 348 a.C. y su obra más conocida es "La República".

16 / 96

ZEUS



AFRENTA GRIEGA

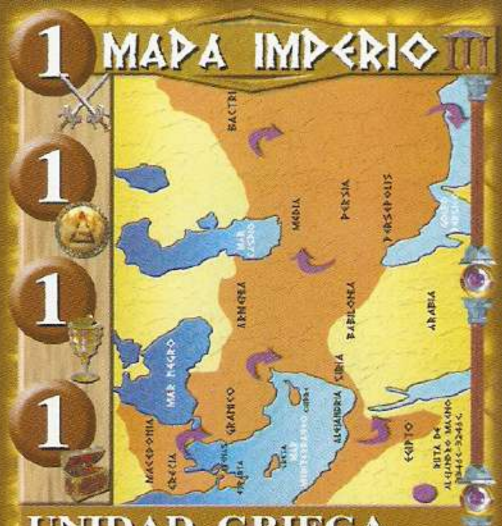
NO HAY DAÑO DE COMBATE

Dios supremo, padre de todos los dioses. Hijo de Cronos y Rhea. Cronos odiaba a sus hijos y los deboraba en cuanto nacian, pero Rhea decidió salvarlo y fue educado ocultamente. Cuando creció envenenó a su padre, quien vomitó a todos sus hijos y luego lo destronó.

4 20 / 96

1 MAPA IMPERIO

1 · 1 · 1



UNIDAD GRIEGA

A lo largo de 13 años el imperio de Alejandro Magno se extendió por Europa , Asia y el norte de África. El derrumbamiento de este imperio se produjo después de la muerte de Alejandro, al no poder consolidarse y unificarse debido a las grandes distancias.

6/96

3 MORAS

3 · 4 · 1



UNIDAD GRIEGA

Una Mora era una división del Ejército espartano, comandada por un Polemarca. El Ejército tenía seis divisiones y una mora correspondía a mil doscientos soldados hoplitas, se organizaban en falanges. Las falanges eran grupos de ocho y dieciséis guerreros que combatían unidos. Esta estructura fue importante en la organización del Ejército de Alejandro.

9/95

1 BATALLA DE ISOS

1 · 1 · 1



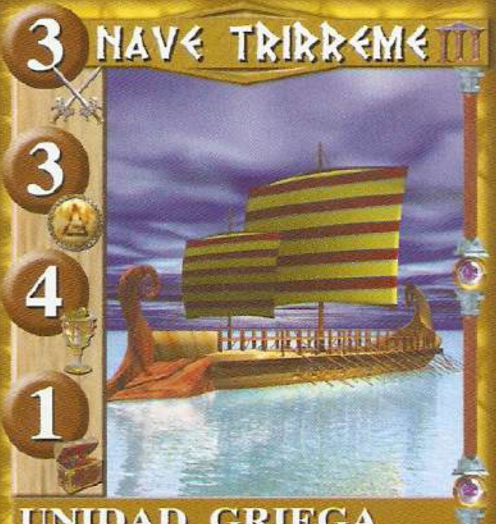
UNIDAD GRIEGA

Ocurrió el año 333 a.C. en Isos, Alejandría, enfrentando a las tropas de Alejandro Magno y los persas de Darío III . Con esta victoria, Alejandro conquistó Siria y Egipto, pero tuvo que vencer la resistencia de la ciudad de Tiro a cuyos habitantes vendieron como esclavos.

1/95

3 NAVE TRIRREME

3 · 4 · 1



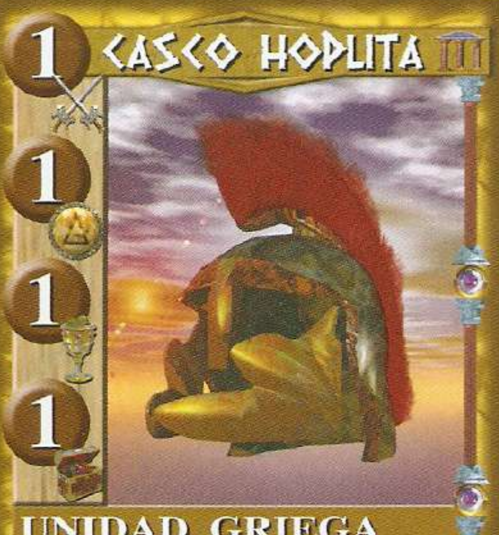
UNIDAD GRIEGA

Las naves fueron muy importantes en Grecia. Evolucionaron de los mas primitivos troncos, hasta las de tablas unidas entre sí con bancos para remeros y velas para aprovechar los vientos. Fueron trascendentales en el ejército de Alejandro Magno y en conquistas.

10/96

1 CASCO HOPLITA

1 · 1 · 1



UNIDAD GRIEGA

Este es un yelmo o casco de bronce con adornos geométricos y penacho, usado por un Polemarca, quien mandaba una subdivisión del Ejército espartano. Además de este modelo, usaban yelmos hechos con colmillos de jabalí, como lo relata Homero en la Iliada.

2/95

0 TEATRO GRIEGO

2 · 1 · 2



UNIDAD GRIEGA

El teatro griego de la ciudad de Epidauro fue construido entre los años 399 -300 a.C. Para los griegos era parte de su tradición, los géneros mas cultivados eran la tragedia y la comedia. Los actos comenzaban con una solemne procesión.

17/95

3 CARRO DE GUERRA

3 · 4 · 1



UNIDAD GRIEGA

Los carros de guerra eran ligeros y maniobrables, de dos ruedas, con un tiro de dos caballos, comandado por un guerrero. Su estructura era de madera y pieles curtidas. Fue incorporado a la civilización griega por los micenas y luego en la isla de Creta como medio de transporte.

8/96

1 JARRÓN GRIEGO

1 · 1 · 1



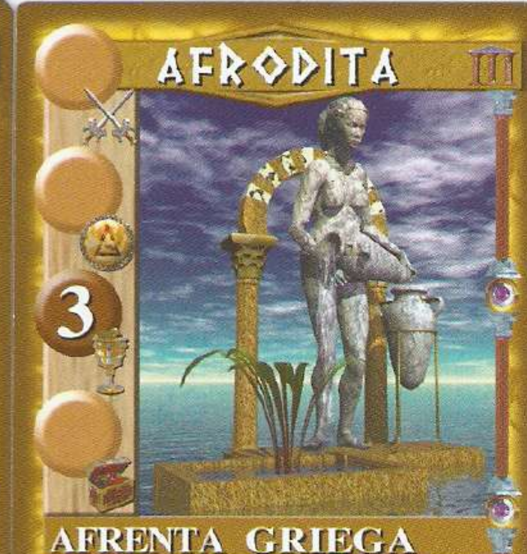
UNIDAD GRIEGA

La cerámica tuvo gran importancia entre los griegos. Fue muy rica y variada en sus formas y perfectas en sus acabados. Se caracterizaban especialmente por la firmeza y expresión de las formas. Durante el período arcaico, se utilizaban figuras negras sobre fondo rojo. En el período clásico, predominaban las figuras rojas sobre fondo negro.

5/95

AFRODITA

3



AFRENTA GRIEGA

NO HAY DAÑO DE COMBATE

Diosa del amor, de la fertilidad y la belleza, hija de Zeus y Diona, su esposo fue Hefestos. El mito cuenta que su nacimiento se produce cuando Cronos amputa miembros a Urano, y de la espuma que brotó, nació Afrodita.

16/96

1 ESCUDO

1
1
1
1



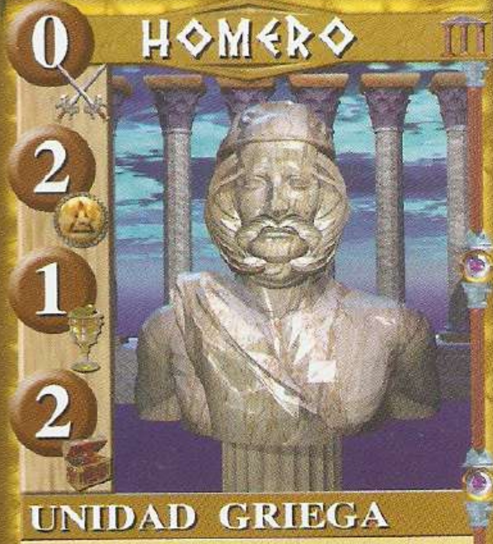
UNIDAD GRIEGA

Es el modelo más conocido en forma de ocho. Constaba de un armazón de mimbre sobre el que se disponían varias capas de cuero crudo con rebordes de bronce. Protegía todo el cuerpo y tenía un asa central para manejarlo y una correa para sostenerlo del cuello.

3/96

0 HOMERO

2
1
2



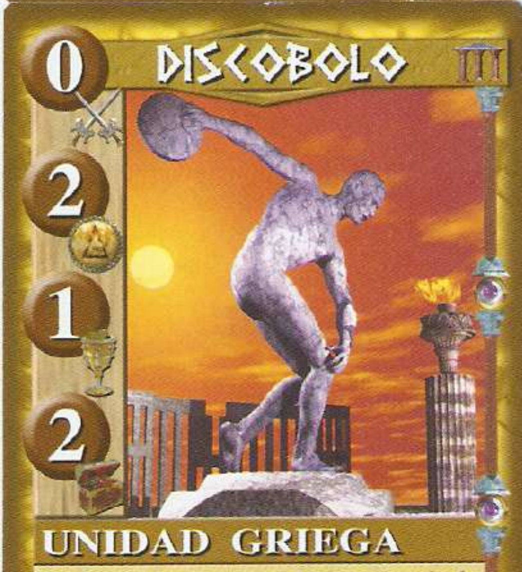
UNIDAD GRIEGA

Poeta griego de la época del 750 - 650 a.C. Es conocido por sus dos grandes obras "La Iliada y La Odisea" que son las principales fuentes de conocimiento para el período 1200 - 800 a.C. Para escribir estas obras, Homero recopiló antiguas leyendas y cantares del pueblo.

15/96

0 DISCOBOLO

2
1
2



UNIDAD GRIEGA

Es obra del escultor griego Mirón y data desde 499-400 a.C. y hace alusión a los juegos Olímpicos que datan del año 776 a.C. en la localidad griega de Olimpia, en el Peloponeso. Estos incluían las pruebas del Pentatlón : disco, jabalina, salto de longitud, carreras y lucha.

14/96

6 AQUILES

6
7
0

UNIDAD GRIEGA

Famoso héroe de la mitología griega en la guerra de Troya, protagonista de la "Iliada" y la "Odisea". Según Homero, cuando niño su madre lo tomó de su talón derecho y sumergió en las aguas de Estigia, la laguna del infierno, para hacerlo invencible a todas las armas. Una flecha le causó la muerte al darle en el talón, su parte vulnerable.

32/96

3 CABALLO DE TROYA

3
4
1



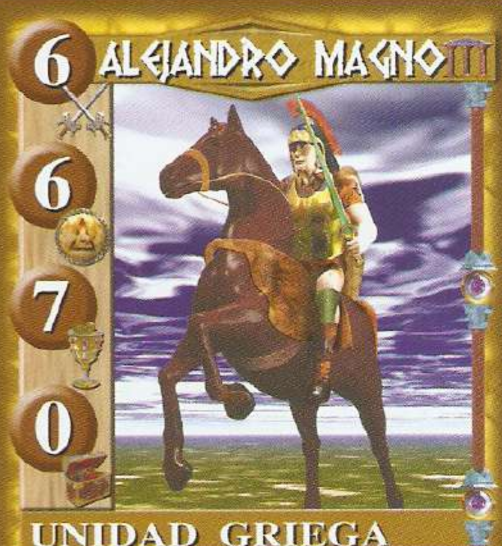
UNIDAD GRIEGA

Gran caballo de madera, mandado a construir por Ulises y dejado fuera de la ciudad de Troya. Segun Homero, los troyanos lo arrastraron al interior, creyendo que los griegos se habían retirado. Escondidos en su interior, los soldados griegos asaltaron y destruyeron Troya

7/96

6 ALEJANDRO MAGNO

6
7
0

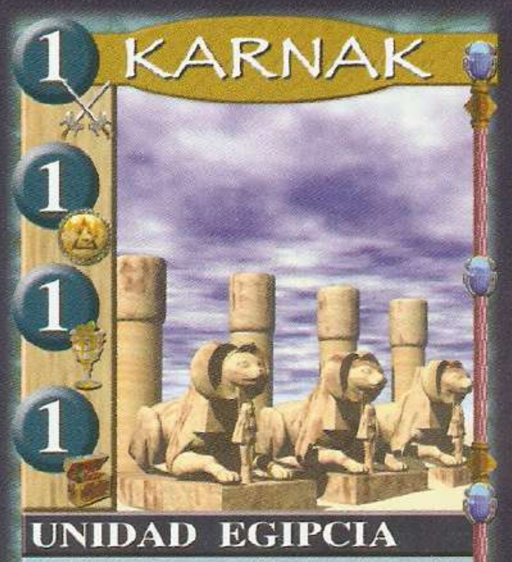


UNIDAD GRIEGA

Fue el líder militar más importante del mundo antiguo. Rey de Macedonia, hijo de Filipo II y Olimpia. Nació en Perla, capital del reino Macedonio, a fines de julio de 356 a.C. Murió a los treinta y tres años, fue educado por el filósofo Aristóteles y sus grandes conquistas son Asia Menor, Egipto y el imperio Persa.

11/96

1 KARNAK



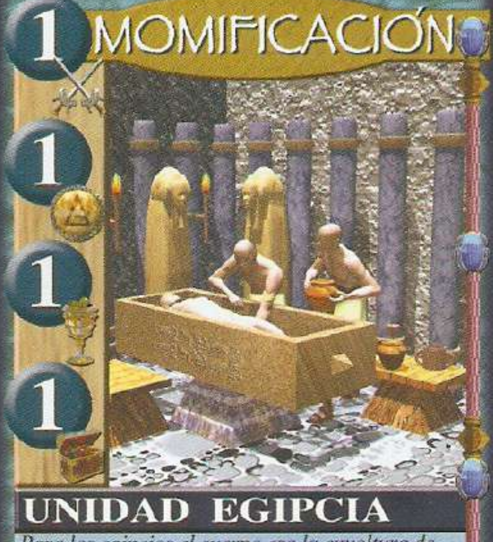
1 1 1

UNIDAD EGIPCIA

El templo de Karnak es la estructura religiosa más grande del mundo. Se encuentra al norte de Luxor. El conjunto cuenta con tres centros en honor a dioses distintos, Amón, su esposa Mut y Montu dios de la guerra.

82/96

1 MOMIFICACIÓN



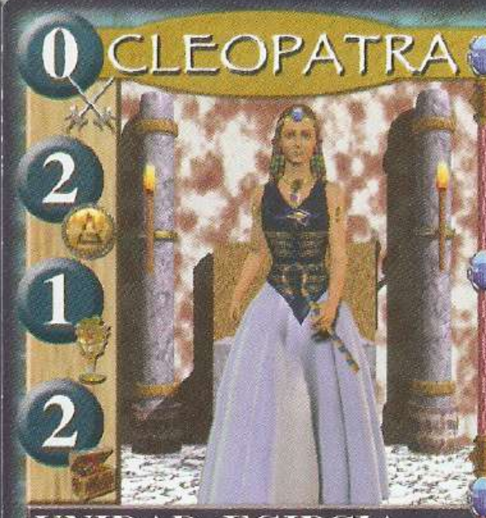
1 1 1

UNIDAD EGIPCIA

Para los egipcios el cuerpo era la envoltura de las almas antes y después de la muerte terrenal. De esta forma la momificación se fundamentaba en la idea de preservar la integridad del cuerpo para alcanzar la vida eterna. Las momias eran el alojamiento eterno del Ka o "doble" que continúa viviendo en la tumba una vida igual a la terrestre.

79/96

0 CLEOPATRA



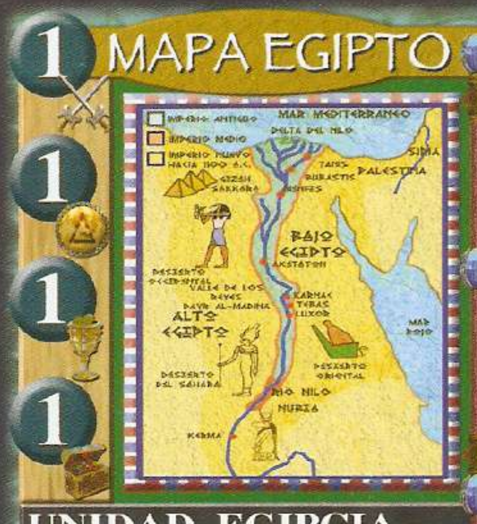
2 1 2

UNIDAD EGIPCIA

Cleopatra nació en el año 69 a.C. y murió el año 30 a.C. Era hija de Tolomeo XII, a quien sucedió a los 17 años junto a su hermano Tolomeo XIII de 9 años, con el que contrajo matrimonio de acuerdo a la costumbre egipcia. Es conocida por sus amores con el emperador romano Julio César, con quien tuvo un hijo llamado Cesarión.

74/96

1 MAPA EGIPTO



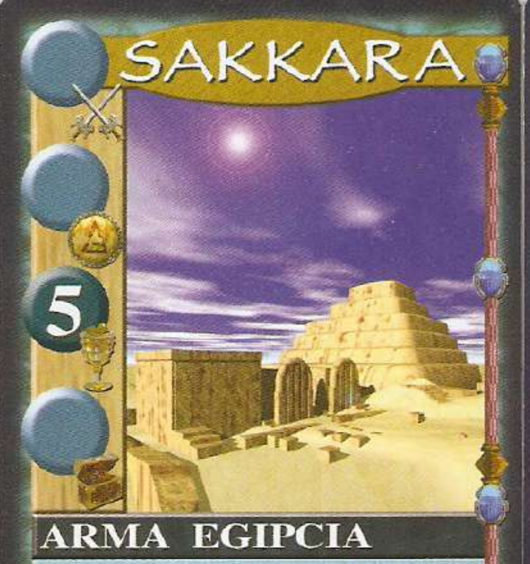
1 1 1

UNIDAD EGIPCIA

La civilización egipcia se ubicó en el noreste de Africa, junto al valle del río Nilo. Por el este la rodeaban los desiertos de Arabia y Libia. Fue llamada "un don del Nilo", ya que las crecidas del río transformaron el país en un oasis en el que se desarrollaba la vida gracias a la capa de limo fertilizador que dejaba a su alrededor.

78/96

SAKKARA



5

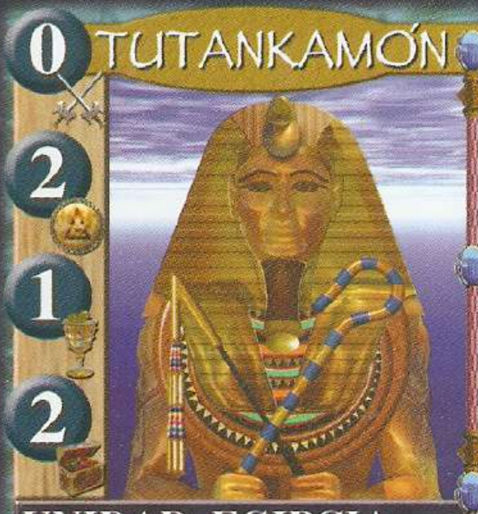
ARMA EGIPCIA

PARTE DOS DE TRES (Nº 83-84-85)

La zona conocida como Sakkara en Menphis era un cementerio. La construcción más destacada es la pirámide escalonada que se construyó para ser la tumba del rey Djoser de la tercera dinastía. Es enteramente de piedra caliza.

1 84/96

0 TUTANKAMÓN



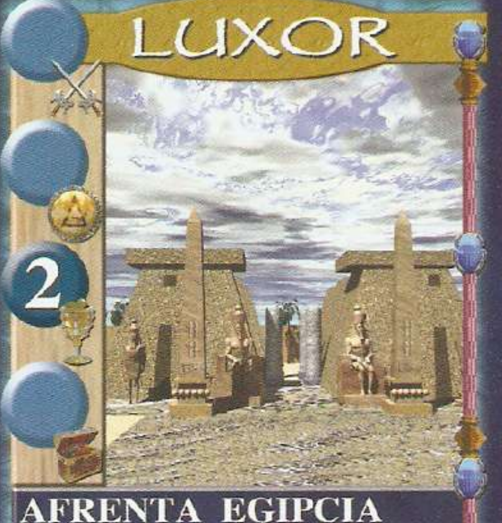
2 1 2

UNIDAD EGIPCIA

Faraón egipcio, nació alrededor del 1370 a.C. y murió el 1354 a.C. Yerno del faraón Akenatón quién impulsó el culto a Atón con carácter casi monoteísta. Accedió al trono a los 9 años y fue quien restableció el culto a Amón. Su nombre significa "la viva imagen de Amón", murió a los 18 años y fue enterrado en el Valle de los Reyes.

73/96

LUXOR



2

AFRENTA EGIPCIA

BUSCA UNA CARTA EN EL MAZO Y PONLA EN LA PARTE SUPERIOR

Es una de las pocas construcciones que aún quedan en Tebas. La ciudad se remonta aprox. al año 2060 a.C, llegando a ser tan conocida que acudían mercaderes de muchos lugares en busca de comercio. Fue saqueada el año 665 a.C.

2 91/96

PIRÁMIDES

4

ARMA EGIPCIA

PARTE UNA DE TRES (Nº 83-84-85)

Las pirámides de Keops, Kefrén y Micerinos se construyeron durante el período del Imperio Antiguo en la llanura de Giza. Son las más famosas de Egipto, y la más alta es la de Keops, con una altura de 146 metros, aproximadamente.

1 83/96

1 JEROGLÍFICOS



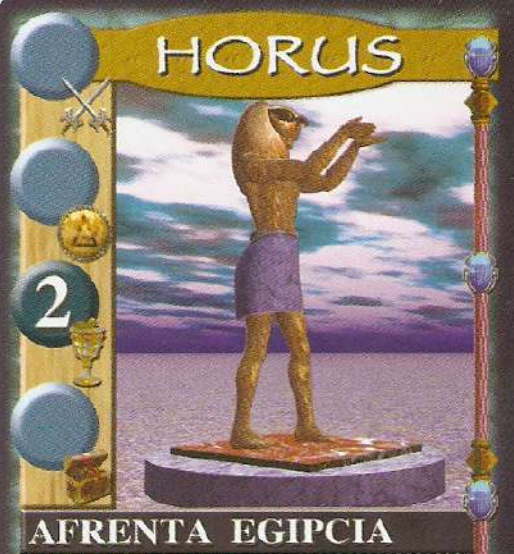
1 1 1

UNIDAD EGIPCIA

Los jeroglíficos son la forma más antigua de escritura del antiguo Egipto. Era bastante flexible y se anotaba en filas o en columnas. Casi siempre la dirección de los signos podía ser cambiada, es decir, los textos se escribían indistintamente de derecha a izquierda o viceversa. Se dividían en dos, los ideogramas y los fonogramas.

81/96

HORUS



2

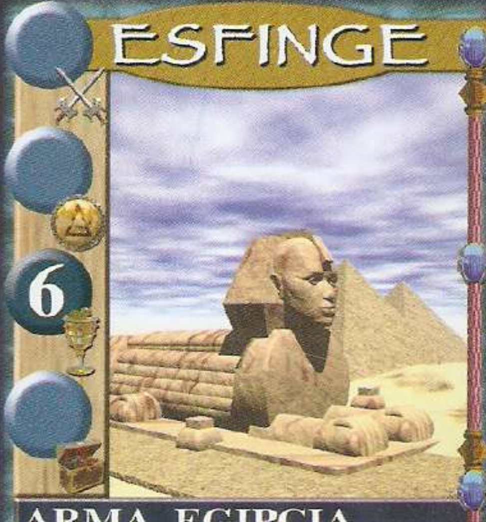
AFRENTA EGIPCIA

ROBA UNA CARTA

Es representado como un hombre con cabeza de halcón o como un halcón llevando puesta en su cabeza la doble corona del rey del Alto y Bajo Egipto. Como dios del cielo, sus ojos representan la luna y el sol, es el dios de la monarquía y el faraón es su manifestación en la tierra.

3

ESFINGE



6

ARMA EGIPCIA

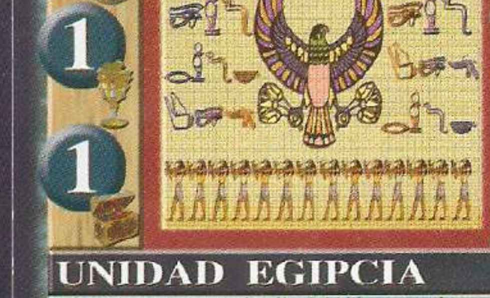
PARTE TRES DE TRES (N° 83-84-85)

La gran esfinge de Giza fue esculpida en roca alrededor del 2500 a.C. Tiene una altura de 20 m. de alto por 72 m. de largo. La cabeza mide 6 m. desde la frente hasta el mentón (aprox.). Está compuesta por un cuerpo leonino y cabeza humana.

1 — 85 / 96

PAPIRO

1 1 1 1

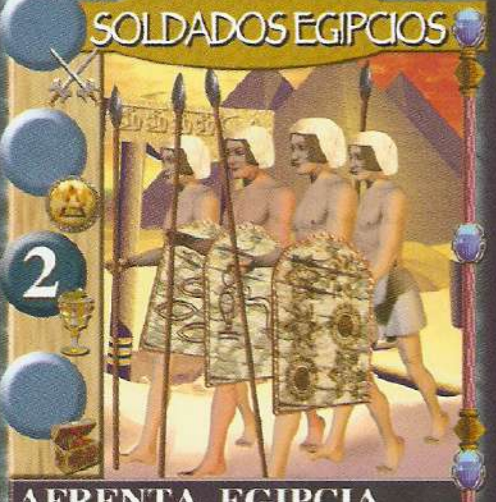


UNIDAD EGIPCIA

El papiro crecía en el valle del Nilo y era el soporte de la escritura en Egipto. Esta planta es considerada una de las más antiguas. Son las primeras hojas utilizadas para escribir. La escritura de los papiros no era igual a la de los jeroglíficos, ya que era más simple y fácil de comprender, se llamaba hierática (sacerdotal).

77 / 96

SOLDADOS EGIPCIOS



2

AFRENTA EGIPCIA

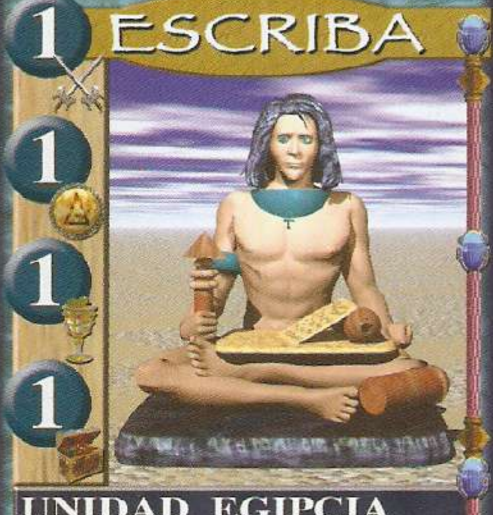
ROBA UNA CARTA

Al contrario de otros soldados del período, los egipcios no solían vestir armaduras protectoras, solo sus espadas, sus lanzas y la típica faldita corta. Su principal arma defensiva era el escudo. El general del Ejército era el Faraón.

5

ESCRIBA

1 1 1 1



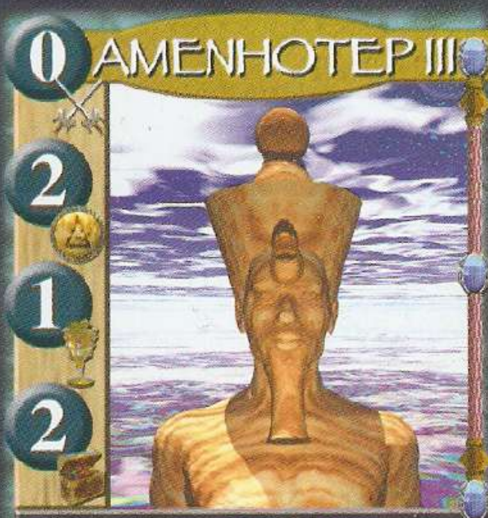
UNIDAD EGIPCIA

El escriba egipcio era un funcionario burocrático que sabía leer, escribir y contar. Era indispensable para transmitir los mandatos del poder central para llevar el registro de impuestos y censos de personas y animales. Este cargo era muy importante en la administración egipcia, pues se apoyaba en los datos escritos.

80 / 96

AMENHOTEP III

0 2 1 2

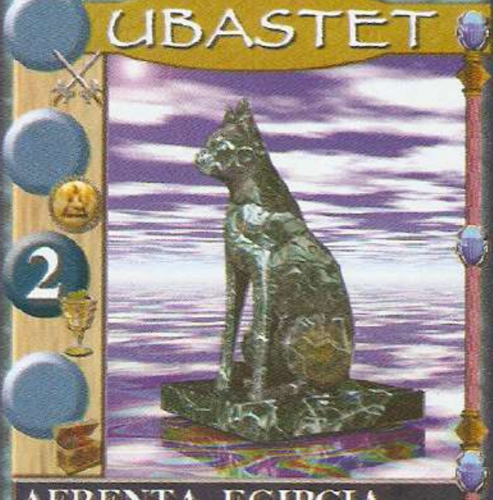


UNIDAD EGIPCIA

Faraón de Egipto desde 1386 a 1350 a.C. Hijo de Tutmés IV y de la Reina Mutenmuia. Subió al trono a la edad de 12 años y se casó a temprana edad con Tiy, quien fue su esposa real. Su reinado se caracterizó por la paz, la bonanza económica y el esplendor cultural y artístico. Murió a la edad de 50 años.

76 / 96

UBASTET



2

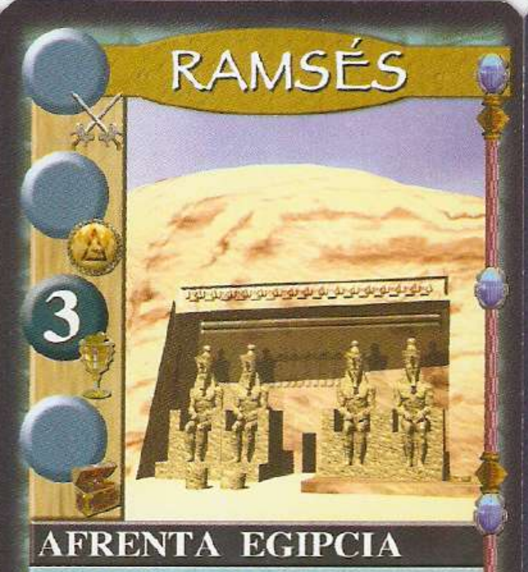
AFRENTA EGIPCIA

LAS UNIDADES NO HACEN DAÑO DE COMBATE EN ESTE TURNO

Diosa solar con forma de gata, representaba la personificación de los rayos calientes del sol y ejercía sus poderes benéficos. Protegía a las embarazadas de las enfermedades.

3 — 94 / 96

RAMSÉS



3

AFRENTA EGIPCIA

DESTRUYE UNA UNIDAD

Ramsés fue faraón egipcio, hijo de Seti I. Nació en 1326 y murió en 1234 a.C. Su reinado fue prestigioso en el aspecto económico, cultural y militar. Realizó grandes construcciones como su templo, que se ubica en Abu Simbel.

4 — 90 / 96

PEPI- I

0 2 1 2

UNIDAD EGIPCIA

Se cree que era hijo de Teti. Subió al trono siendo un niño. Su reinado se desarrolló en el período antiguo (2650-2190 a.C.) y duró alrededor de 50 años, se caracterizó por la gran cantidad de construcciones realizadas y por sus expediciones a Siria y Nubia como acciones de defensa. Sus sucesores fueron sus hijos Merenre y Pepi II.

75 / 96



AFRENTA EGIPCIA

BUSCA UNA CARTA EN EL MAZO Y PONLA EN LA MANO

Es un ataúd generalmente de piedra, madera o fibra de palma, concebido para permanecer a la vista, sobre el nivel del suelo. Los adornaban por la importancia que otorgaban a la muerte.

3 87 / 96

SEKMET

2

AFRENTA EGIPCIA

LAS UNIDADES NO HACEN DAÑO DE COMBATE EN ESTE TURNO

Se representa como una mujer con cabeza de leona, hija del dios Re, y simboliza la destructora energía del sol y las llamas con que aniquilaba a sus enemigos. Era la temible diosa de la guerra.

3 93 / 96



2

AFRENTA EGIPCIA

BUSCA UNA CARTA EN EL MAZO Y PONLA EN LA PARTE SUPERIOR

Es un yacimiento arqueológico funerario de la gran necrópolis en Tebas. Situado en el alto Egipto, en el lado occidental del río Nilo. Hoy se conoce como el Valle de los Reyes por la gran cantidad de faraones enterrados en el lugar.

2 92 / 96

ABU SIMBEL



3

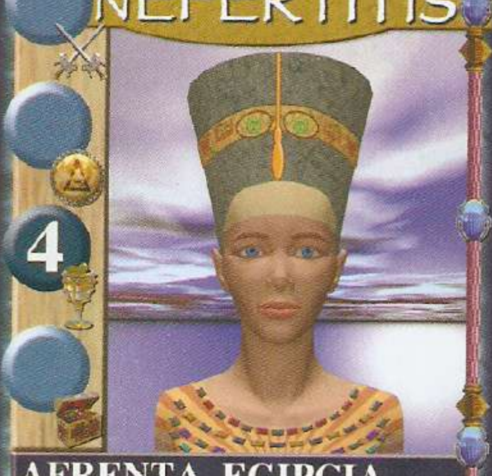
AFRENTA EGIPCIA

DESTRUYE UNA UNIDAD

El conjunto consta de 2 templos. El más grande dedicado a Ramsés II y a los dioses Amón, Ra y Path. El menor fue dedicado a la diosa Hathor y a Nefertari esposa real del faraón Ramsés II. Se encuentra en la frontera con Nubia y fueron tallados directamente en la montaña.

4 89 / 96

NEFERTITIS



4

AFRENTA EGIPCIA

BUSCA UNA CARTA EN EL MAZO Y PONLA EN LA MANO

Nació en 1397 a.C. como primogénita de Ay. Es considerada la mujer más bella del viejo Egipto. Fue esposa del faraón Akhenatón y reina en el año 1382 a.C. Reintegró la religión egipcia al antiguo culto de un solo dios (Atón) el sol.

3 86 / 96

TEMPLO DE SETI

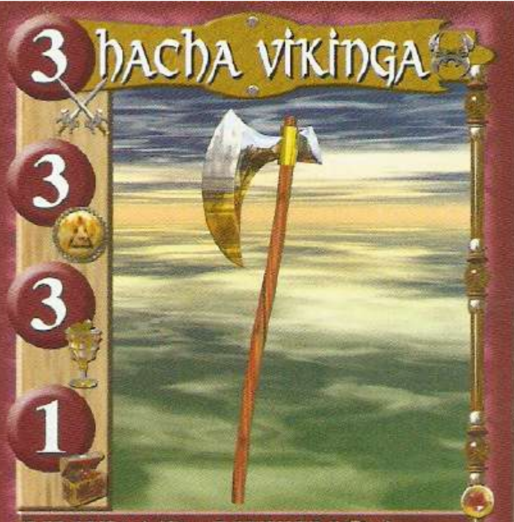
3

AFRENTA EGIPCIA

DESTRUYE UNA UNIDAD

Se encuentra en Abidos y es el más grande de esta ciudad. Fue mandado a construir por Seti I y terminado por su hijo Ramsés II. Hecho de piedra caliza, arsénica y granito. Sus grabados representan parte de la vida de sus constructores.

4 88 / 96



UNIDAD VIKINGA

Arma característica de los vikingos. Había de distintos tipos, como el hacha ancha y una que es llamada "hacha barbuda", porque era más grande en su parte inferior, aparentando un mentón con barba. Tenían un mango largo y de un solo golpe podían matar un caballo y a sus enemigos.

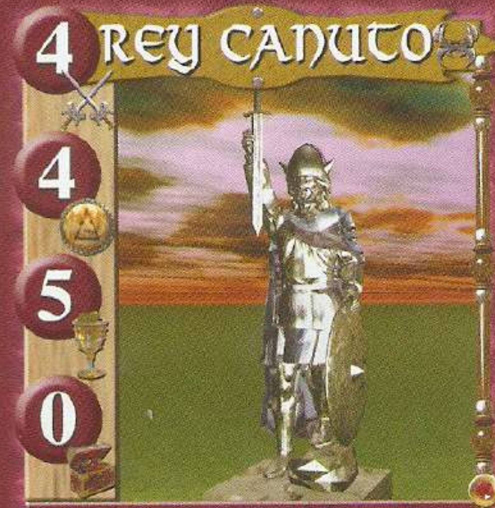
35 / 96



UNIDAD VIKINGA

El año 885, treinta mil vikingos en 700 barcos llegan a París a través del río Sena, atacando la ciudad que resiste gracias a la valentía de 200 caballeros y sus soldados que cuidaron las murallas de esta. Como no pudieron invadirla, deciden cercarla, lo que mantienen por más de un año, saqueando los alrededores.

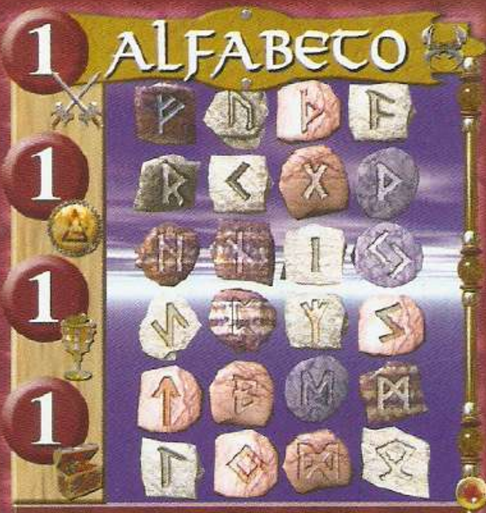
45 / 96



UNIDAD VIKINGA

Nació alrededor del año 995 y murió en el 1034 en Shaftesbury. Hijo del rey de Dinamarca, Sweyn quien intentó invadir Inglaterra sin conseguirlo. A la muerte de su padre, Canuto continuó esta guerra logrando coronarse rey de Inglaterra y Dinamarca. Instauró una política de paz entre ingleses y daneses por treinta años.

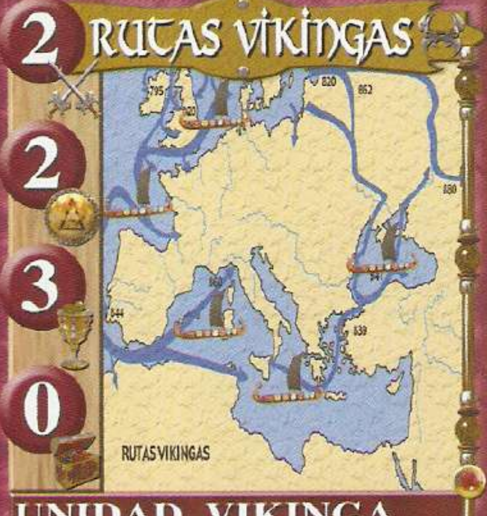
30 / 96



UNIDAD VIKINGA

Se inspira en los alfabetos griego y latín, pero con sonidos o valores fonéticos distintos, posee veinticuatro letras organizadas en tres grupos de ocho. Se conoce con el nombre de Futhark, basado en el sonido de sus seis primeras letras. De Dinamarca se extendió a Noruega y Suecia.

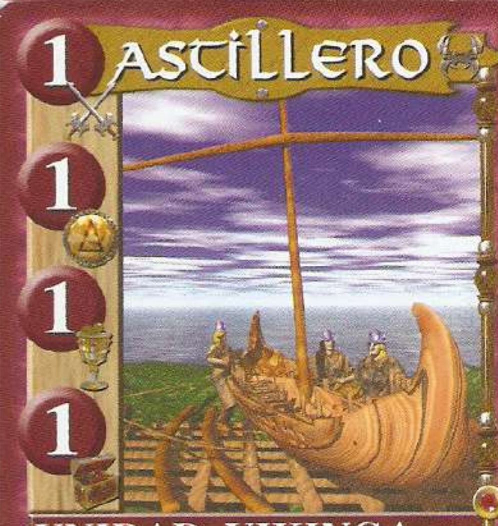
29 / 96



UNIDAD VIKINGA

Entre los vikingos podemos distinguir daneses, noruegos y suecos. Eran grandes navegantes, recorrieron todo el norte y sur de Europa, el mar del Norte, el océano Atlántico, el mar Mediterráneo, el mar Caspio y los grandes ríos. Realizaron incursiones de piratería, conquista de territorios y fundaron naciones.

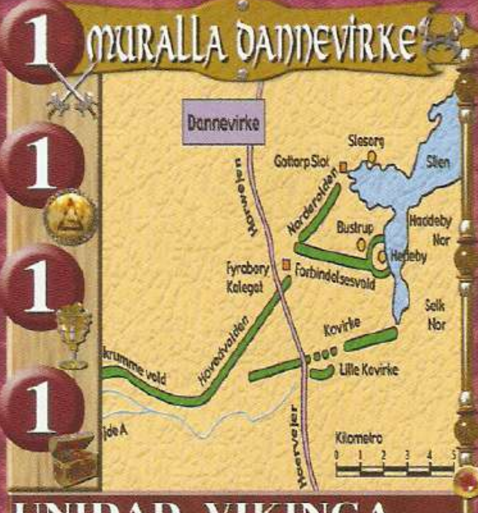
31 / 96



UNIDAD VIKINGA

La mano de obra era abundante y especializada, había carpinteros de proa, que eran los maestros a cargo de la construcción, se encargaban de las proporciones de la nave y su línea. Les pagaban mejor que a los demás carpinteros, herreros y calafateros. Unían la quilla en forma de T y los tablones y cuadernas en forma de U.

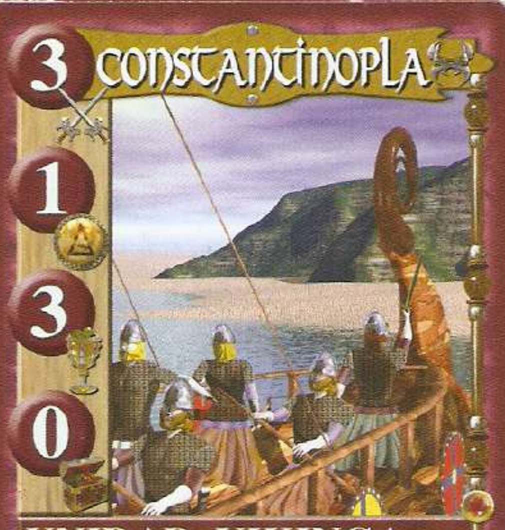
28 / 96



UNIDAD VIKINGA

La fortificación de Dannevirke es una serie de murallas hechas de madera y tierra construidas en épocas diferentes, y que juntas forman una cadena que mide treinta kilómetros de largo. Su construcción se inició el 737 y fue terminada alrededor del 970 por el rey Harald Diente Azul.

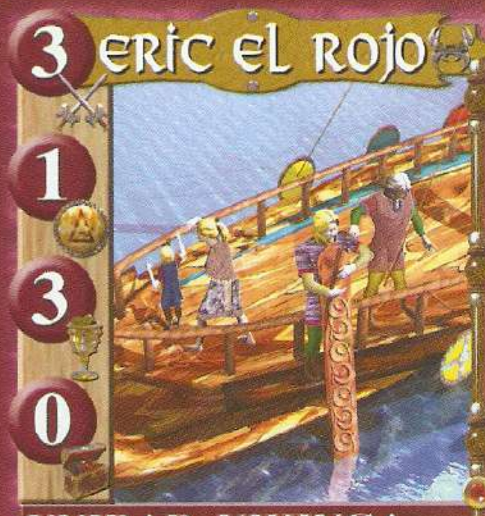
27 / 96



UNIDAD VIKINGA

El año 907 la ciudad de Constantinopla, que era la capital del Imperio Romano de Oriente, fue atacada por 80.0000 vikingos repartidos en 2.000 naves bajo el mando de Oleg. Preso del pánico, el Emperador bizantino acepta un tratado comercial, en el que accede a pagarles un tributo.

42 / 96



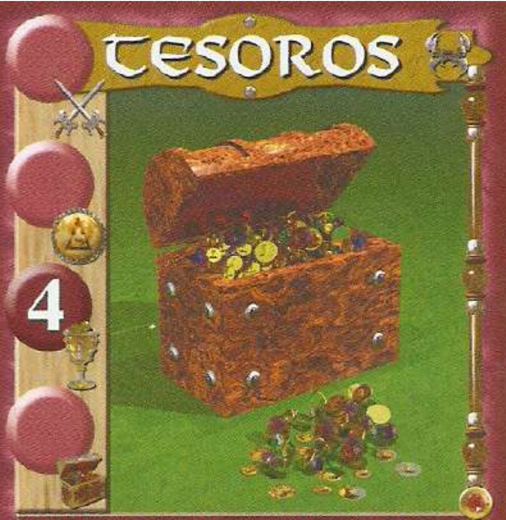
UNIDAD VIKINGA

Eric Thorvaldsson nació alrededor del año 950 en Noruega de donde emigró hacia Islandia, lugar del que fue desterrado tres años por un homicidio el año 983. Se embarcó con su familia rumbo al oeste descubriendo Groenlandia. Al finalizar su condena regresó a Islandia por más gente para habitar el nuevo territorio.

43 / 96

TESOROS

4



AFRENTA VIKINGA

RETIRA DEL JUEGO UNA UNIDAD QUE ELIJAS

Los vikingos enterraban muchos de sus tesoros junto a los cuerpos de los difuntos porque pensaban que la vida continuaba en el más allá. Además, lo hacían para proteger sus riquezas de los enemigos.

4 46 / 96

1 BALANZA

1 1 1

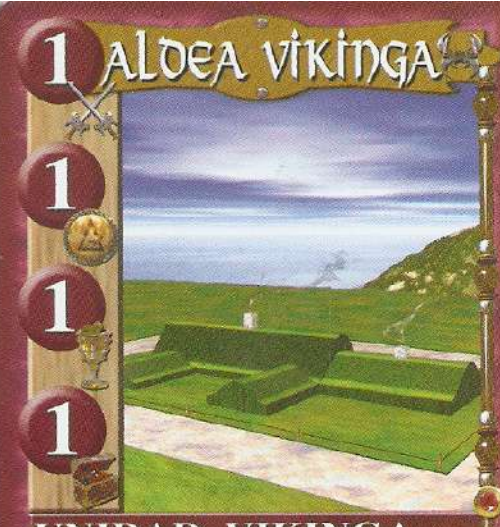
UNIDAD VIKINGA

Los vikingos eran grandes comerciantes, usaban una pequeña balanza para intercambiar productos. Calculaban el valor de los objetos en relación con un cierto peso de plata sin importar la forma que esta tuviera (lingotes, monedas o joyas).

26 / 96

1 ALDEA VIKINGA

1 1 1



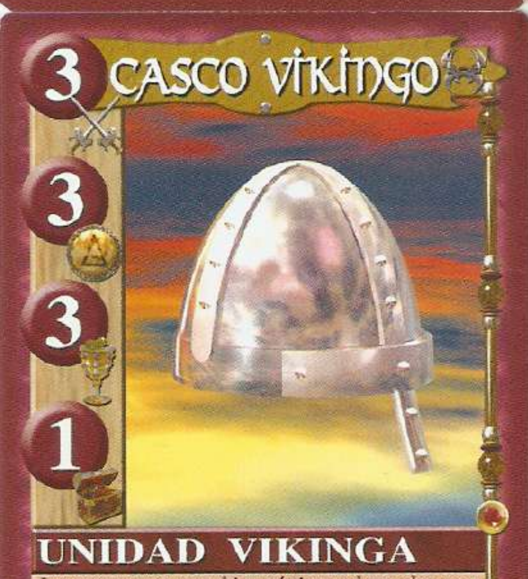
UNIDAD VIKINGA

Los vikingos eran campesinos y vivían de la agricultura. Formaron aldeas muy pobladas, que estaban vinculadas a la administración de la justicia, al culto religioso y al comercio, como por ejemplo Dublín. La familia era el núcleo principal de la sociedad.

25 / 96

3 CASCO VIKINGO

3 3 1



UNIDAD VIKINGA

Los cascos son mas bien cónicos, alargados, con y sin rebordes, a veces estaban provistos de defensas para los ojos y la nariz. Los de los jefes tenían complejas incisiones y adornos. No tenían cuernos a sus costados, dado que estos son poco prácticos para la batalla, porque permitían al enemigo quitarle el casco tomándolo de ellos.

32 / 96

3 DRAKKARS

3 3 1

UNIDAD VIKINGA

Era el arma más importante del arsenal vikingo. Se construía en madera con remaches de hierro. Tenía un mástil alto removible con una vela rectangular para aprovechar los vientos. Podía navegar en aguas poco profundas y la ligereza de la embarcación permitía sacarla del agua y empujarlas sobre rodillos en ciertos trechos.

36 / 96

DIOS ODÍN

4

AFRENTA VIKINGA

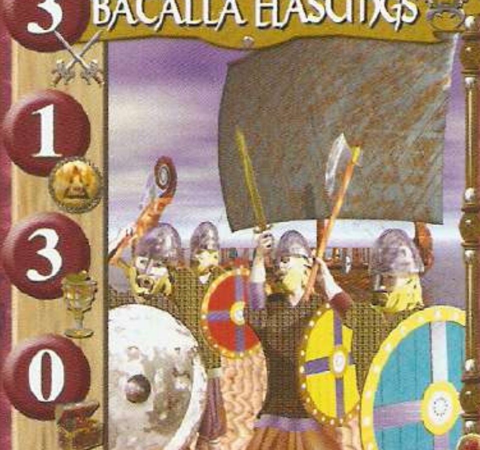
RETIRA DEL JUEGO UNA UNIDAD QUE ELIJAS

Dios supremo del saber y de la victoria, muy poco participativo de combates ya que es un estratega. Viaja por el mundo sobre su caballo Sleipnir acompañado por dos cuervos.

4 47 / 96

3 BATALLA HASTINGS

1 3 0



UNIDAD VIKINGA

Batalla de gran trascendencia porque con ella se pone fin a la presencia vikinga en las islas Británicas. A la muerte de Eduardo "El Confesor" rey de Inglaterra que no dejó heredero al trono, Harold II pierde la corona al enfrentarse a Guillermo, duque de Normandía, el 14 de octubre de 1066, cerca de Hastings.

41 / 96

0 DUBLIN

2 1 1

UNIDAD VIKINGA

La ciudad más grande fundada por los vikingos en Irlanda alrededor del año 1000. Estaba rodeada por una gran empalizada que les servía para protegerse de sus enemigos. Muy próspera por el tráfico comercial que se desarrollaba en su puerto. Estuvo gobernada por ellos, por dos siglos aproximadamente.

39 / 96

3 GUERRERO

3 3 1

UNIDAD VIKINGA

Usaban una cota de malla y un casco cónico. Sus armas preferidas eran la espada, la lanza, el hacha y el arco. De gran estatura y fuerza, durante el combate, la infantería formaba un compacto frente contra el cual chocaba la caballería enemiga. Grandes estrategas elegían los días festivos del enemigo para atacar.

34 / 96

3 FORTALEZA FIRKART

3 · 3 · 1



UNIDAD VIKINGA

La fortaleza de Firkart se ubica en Dinamarca. Se construyó hacia el 980 y fue ocupada por un período muy corto y luego abandonada. Harald Diente Azul, fue el impulsor de su construcción, probablemente para imponer y mantener orden en el reino que había consolidado y convertido al cristianismo recientemente.

33 / 96

3 RURIK

1 · 3 · 0



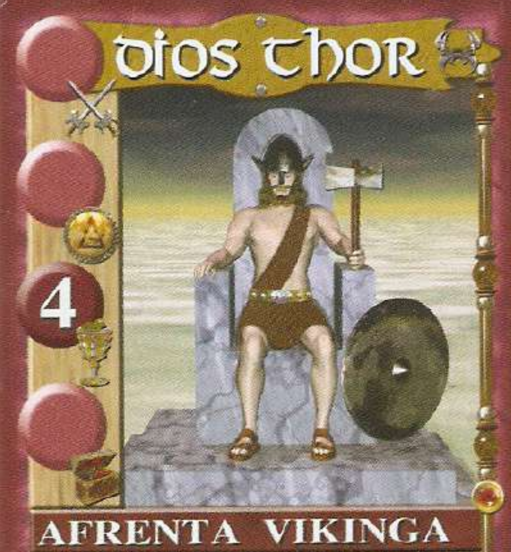
UNIDAD VIKINGA

Los suecos avanzaron hacia el este y fundaron las colonias que posteriormente formarán Rusia. La primera es Novgorod en el norte, en el siglo IX, bajo el poder del vikingo Rurik. Su sucesor y hermano Oleg se adueña de Kiev fundando otra colonia sueca más al sur. Hacia el 980 se unifican formando el reino ruso.

44 / 96

DIOS THOR

4



AFRENTA VIKINGA

RETIRA DEL JUEGO UNA UNIDAD QUE ELIJAS

Dios vikingo, hijo de Odín. Posee un martillo con un mango corto que es el símbolo del rayo. Defiende el mundo de los hombres contra los gigantes y los pequeños demonios del bosque.

4

48 / 96

3 ESPADA

3 · 3 · 1



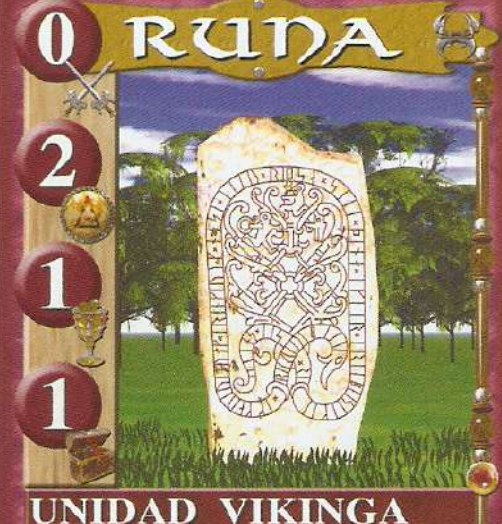
UNIDAD VIKINGA

Las armas favoritas del vikingo eran largas, de doble filo, con un puño y un pomo que podía ser semitriangular o semiglobular. Las mejores hojas las importaban del imperio franco, aunque les estaba prohibido. A estas hojas le agregaban la empuñadura vikinga que adornaban con oro y plata dependiendo de la riqueza de su dueño.

37 / 96

0 RUNA

2 · 1 · 1



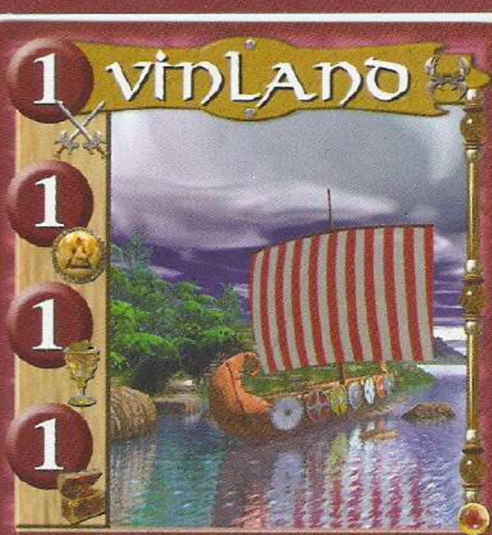
UNIDAD VIKINGA

Eran piedras talladas que se levantaban con el fin de conmemorar y relatar cosas importantes (personas destacadas, leyendas y mitos). Además, les dieron usos religiosos donde fueron utilizadas para hacer invocaciones y peticiones a los dioses por protección. Se piensa que se crearon en el sur de Dinamarca como primeras escrituras.

40 / 96

1 VINLAND

1 · 1 · 1



UNIDAD VIKINGA

Leif Ericson, hijo de Eric el Rojo, alrededor del año 1000 deja Groenlandia y acompañado de treinta y cinco hombres navega hacia el oeste llegando a la costa este de Labrador, continúa navegando hacia el sur hasta llegar a la actual Terranova (costa de Canadá), lugar que llama Vinlandia, siendo el primero en llegar a América.

30 / 96